FOR YOU

AMIGA



Lire 15.000

n.16

FOR YOU **AMIGA**

GAMES

VADER

Come sarà il finale?

TRIX

Tron.....interessante simulazione

BOMB

Astuzia e strategia in un'unica soluzione

UTILITIES

MULTITASKER

Utility per la gestione di dieci programmi in Multitasking

MUSICA

NOIZ

Programma musicale in Multitasking

GRAFICA

DYNAMIC HIRES

Convertitore di immagini HAM in Dynamic Hires



TRICKS E TIPS PER AMIGA:

il modo migliore per utilizzare il vostro Amiga

VISUALIZZAZIONE A 3 DIMENSIONI:

L'eccezionale grafica 3-D

SOFTWARE ALLEGATO

16 AMIGA

FOR YOU Casa Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n. 176 del 10.03.90 - Anno 3 - For You n. 16 - L. 15.000 - Mensile di Informatica - 1° Semestre 1993

FOR YOU

Per Amiga

For You
Per AMIGA

Casa Editrice G.P.System S.r.l.
Via Gianferrari n.5 Milano

Direttore Responsabile
Adriana Bolchini

Hanno Collaborato
Lodovico Benvenuto
Loretta Cordara
Giorgio Fortolani
Fabio Ceriani
Daniele Paccaloni
Claudio Micheli
Giacomo Tebaldini
Lucia Tiraboschi
Lorenzo Ventura
Marcello Visani

Grafica e Impaginazione
Marco De Meis

Servizio Tecnico ed Arretrati
Tel. 02/839.38.04
Fax. 02/839.38.08

Fotografia
Oscar Scalambra

Stampa
Grafiche Jodice S.r.l.
Via De Gasperi n.3
Rosate (MI)

Distribuzione per l'Italia
Euro Distri Press S.n.c.
Via Fantoli n. 21/7 Milano

Sommario





DISCHETTO DIFETTOSO

Qualora il dischetto in dotazione alla rivista **For You** risultasse difettoso all' origine, la direzione s'impegna a sostituirlo gratuitamente mediante l' invio dello stesso a:

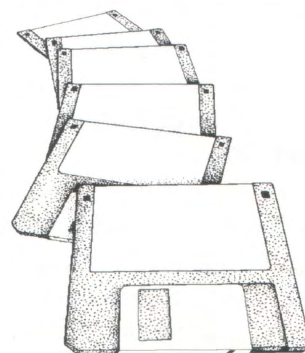
Casella Postale n° 14393
20140 - Milano

Specificate il tipo di problema e la configurazione da voi impiegata per l' utilizzo del disco rivista:
- modello di AMIGA utilizzato: 500-600-1200-2000-3000-4000
- memoria RAM installata

For You
Periodico mensile, una copia £. 15.000.

Arretrati
Il prezzo di copertina più spese postali.

Abbonamento:
Annuale 10 numeri: £ 135.000



TRICKS & TIPS PER AMIGA

INTRODUZIONE

La rubrica che vi proponiamo intende risolvere alcune situazioni dove spesse volte nel mondo Commodore apparentemente non esistono soluzioni.
I nostri consigli vi aiuteranno a conoscere meglio la macchina. Sia che siate alle prime scoperte o dei veri esperti in questo campo, attenzione, c'è sempre qualcosa da imparare!

A-Se siete pigri e non avete voglia di staccare le mani dalla tastiera quando si apre la solita finestrella "System Request" in alto a sinistra potrete scegliere il gadget "Retry" o "Cancel" utilizzando semplicemente i tasti:
"AMIGA sinistro"+"V" per scegliere Retry
"AMIGA sinistro"+"B" per scegliere Cancel
Ricordate che su alcune tastiere Amiga il tasto "Amiga Sinistro" è quello che reca disegnata la C di Commodore.

B-Se siete ancora più pigri e non avete voglia di utilzzare il mouse per passare dallo screen che state utilizzando a quello del Work-Bench o viceversa potete usare le seguenti combinazioni di tasti:
"AMIGA sinistro"+"N" per richiamare lo screen del Work-Bench "AMIGA sinistro"+"M" per richiamare lo screen attivo.
Nel sistema operativo 2.0 e superiori la seconda combinazione è usata per richiamare lo screen che si trova dietro a quello presente.
Se volete anche rendere attivo lo schermo che avete richiamato senza dover schiacciare il bottone del mouse, premete "ALT sinistro"+"AMIGA sinistro".
Ricordate che su alcune tastiere Amiga il tasto "Amiga Sinistro" è quello che reca disegnata la C di Commodore.

C-Avete un Amiga 3000 o superiori con una CPU accelerata (68020) ed alcuni programmi non funzionano?
Sappiate che in moltissimi casi questo è dovuto al fatto che questi processori avanzati hanno particolari dispositivi hardware che adoperano dei "trucchi" per rendere ancora più veloce l'accesso alle memorie (memoria cache, burst, copyback).
Alcuni programmi sono allergici a questi "trucchi"; cosa fare quindi?
Esistono diverse utility di pubblico dominio (come "SetCPU", "CPU Control", e altre) che permettono di disabilitare tutti questi dispositivi.
Provate... la maggior parte delle volte funziona!

D-Se avete solo ChipRAM o solamente una espansione Fake-FastRAM (come quelle interne che si trovano negli Amiga 500) e lavorate in alta risoluzione con molti colori o in bassa risoluzione con molti colori (32 colori, modo HAM, modo Extra-Half-Brite) la CPU viene rallentata (si nota molto in alta risoluzione a 16 colori) per via del DMA video che le ruba letteralmente cicli per poter visualizzare questi modi grafici.
Questo inconveniente, (per esempio nel caso in cui state facendo calcolare un'immagine al vostro programma grafico) può comportare attese sensibilmente più lunghe.

Quindi, ogni volta che non avete bisogno di tenere visualizzato il vostro screen (come nel caso dell'attesa di calcolo per il raytracing), richiamate lo schermo del WorkBench in modo da tenere visualizzato questo che è sì in alta risoluzione ma in soli 4 colori!

E-Se un programma funziona su un computer di un vostro amico ma NON sul vostro allora ci possono essere diverse ragioni:

1-Il programma funziona solo con kickstart 2.0 (Se fosse così spesse volte il programma non fa assolutamente nulla ed è come se non lo avessimo neanche lanciato; questo in gergo è chiamato Quiet Fail).
SOLUZIONE: Sostituire la ROM del kickstart oppure avere almeno 520K di memoria contigui.
Ovviamente avete bisogno del file di kickstart 2.0 o superiori e del programma atto a svolgere questo compito, come lo ZKick. Ambedue si trovano in pubblico dominio, ma attenzione: nella directory "libs:" ci sono le vecchie versioni delle librerie che servono al funzionamento del

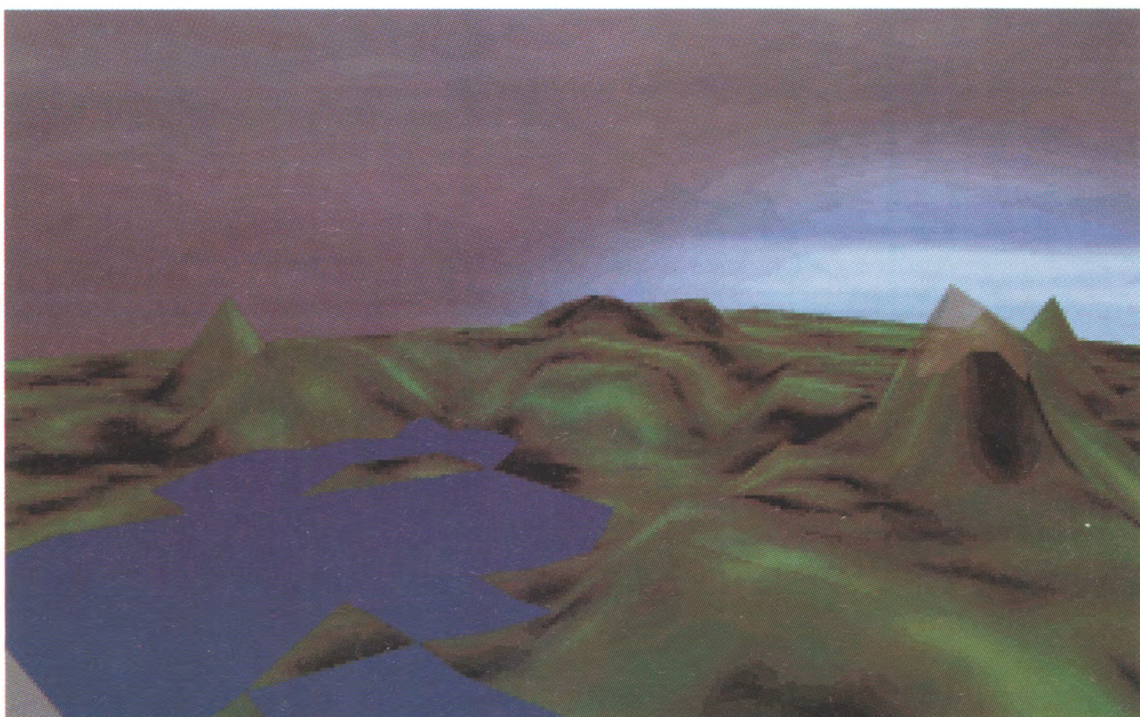
programma per girare ma semplicemente sono vecchie versioni.
SOLUZIONE: trovate le nuove versioni (upgrades) per conoscere la realease della libreria basterà digitare da CLI:
"version nomelibreria.library"; ricordatevi di non digitare anche le virgolette e che il 90% delle librerie hanno il nome in MINUSCOLO !
2- Il vostro computer ha particolari configurazioni hardware o di memoria che il vostro programma non supporta (consulta anche il punto C).
In questo caso il programma o GURA sfacciatamente, o inchioda il sistema, o meglio segnala che non può essere utilizzato con la vostra macchina nella condizione in cui si trova.
Ci sono molti casi possibili: se c'è una macchina incompatibile con sè stessa, questa e' l'Amiga!

F-Un Hard Disk è molto comodo soprattutto per la sua velocità di caricamento, tanto che spesse volte è più il tempo che impieghiamo a digitare il nome del file da caricare che quello che occorre per l'effettivo caricamento.
E' utile utilizzare programmi tipo il "SetKey" che permettono di assegnare delle combinazioni ai tasti per diretti comandi CLI. Per esempio se caricate spesso il DeluxePaint potete assegnare alla combinazione di tasti "ALT sinistro"+"D" il comando "DeluxePaint"; appena premerete i due tasti il DeluxePaint verrà immediatamente caricato.
Questo è possibile grazie al fatto che programmi come il Set-Key modificano la keymap (mappa della tastiera).
Salvando la keymap modificata a vostro piacimento nella directory "devs:keymaps/" del vostro Hard Disk con il nome che volete (ad esempio "MyMap") potrete utilizzarla quando volete ripristinandola mediante il comando CLI "Set-map MyMap".

Ovviamente è consigliabile includere il comando "SetMap MyMap" nella startup-sequence in modo da ripristinare il settaggio ad ogni boot.

G-Per cancellare (ripulire) la finestra CLI che state usando premete contemporaneamente i tasti "CTRL"+"l" (la ELLE deve essere in minuscolo) e poi il tasto RETURN.
Buon Lavoro!

Daniele Paccaloni



VISUALIZZAZIONE DI COORDINATE TRIDIMENSIONALI

Impariamo a conoscere i principi del calcolo tridimensionale per via sperimentale

Sicuramente tutti gli utilizzatori di AMIGA hanno utilizzato almeno una volta un gioco tridimensionale come un simulatore di volo... ebbene, vi siete mai chiesti come è possibile rappresentare immagini tridimensionali su uno schermo bidimensionale?

La risposta è abbastanza semplice: nello spazio, fissato un riferimento di assi cartesiani, ad ogni vertice di un determinato oggetto è possibile assegnare una terna di numeri reali (x,y,z) che ne individuano la posizione nello spazio stesso.

Chi non ha molta familiarità con le coordinate 3D è bene che segua l'esempio indicato a fondo pagina.

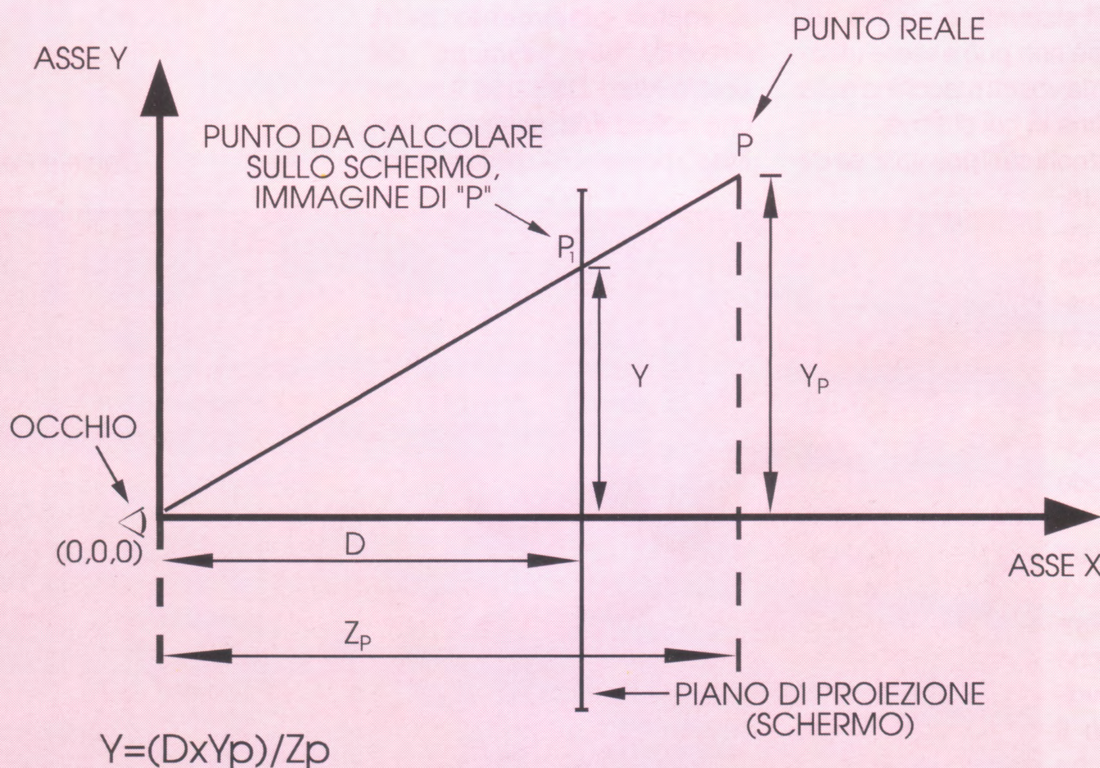
Considerate lo schermo del vostro monitor ed associamo l'origine degli assi al centro perfetto dello stesso; esso avrà quindi coordinate (0,0,0).

Ora, se usiamo come unità di misura il centimetro, l'angolo in alto a destra del monitor sarà circa (30,20,0).

Conseguentemente l'angolo in basso a destra avrà coordinate (30,-20,0). E così via.

La coordinata Z (l'ultima delle tre) è sempre 0 per tutti i punti dello schermo e per quelli che si trovano nel piano che lo comprende.

Infatti il nostro immaginario asse Z passa per il centro dello scher-



mo e "viene fuori" da esso, intersecandolo perpendicolarmente. Quindi, se stiamo di fronte al monitor a circa 50 cm da esso, la punta del nostro naso avrà coordinate (0,0,50).
Se invece stessimo dietro al monitor a fissarne il retro alla stessa distanza, la punta del naso avrebbe coordinate (0,0, -50).

Bene, adesso vediamo come rappresentare sullo schermo (2 dimensioni) un mondo a 3 dimensioni.
Quasi sicuramente in casa avete una finestra e un foglio di carta velina; appoggiate il foglio di carta velina contro la finestra e chiudete un occhio.
Tenete l'altro occhio distante dal centro del foglio di carta circa 30 cm e provate a disegnare sulla carta velina quello che vedete all'esterno (per esempio un lampione).
L'operazione non presenta particolare difficoltà, ed è possibile rappresentare ad esempio la punta di un lampione come un singolo punto sul foglio di carta velina.
Copiando tutti gli oggetti reali nel foglio di carta velina, abbiamo ridotto le loro coordinate tridimensionali in coordinate bidimensionali nel nostro foglio con una corrispondenza univoca non iniettiva perchè ad ogni punto nel foglio corrispondono tutti quelli che si trovano sulla retta che passa per il nostro occhio e per quel punto.
Quindi un punto di un oggetto reale viene disegnato sul foglio dove la retta che passa per il punto stesso ed il nostro occhio interseca il foglio.
Se adesso associamo l'origine degli assi cartesiani al nostro occhio [coordinate (0,0,0)], ed immaginiamo il foglio di carta velina come fosse lo schermo del nostro monitor [il centro dello lo schermo avrà quindi coordinate circa (0,0,30)], allora possiamo mettere giù le regole di proiezione bidimensionale.

SCHEMA DA INSERIRE

Si guardi lo schema in figura, che rappresenta il sistema visto da un fianco.
Il punto P ha coordinate tridimensionali (Xp,Yp,Zp); il centro dello schermo ha una distanza D misurata a partire dall'occhio sull'asse Z, [ha quindi coordinate (0,0,D)].
Ci interessa trovare le coordinate X e Y del punto P-primo sullo schermo.
Troviamo prima la coordinata Y; si consideri la proporzione tra segmenti:

D : Zp = Y : Yp

Che implica

Y = (D*Yp) / Zp

Per trovare la X basterà immaginare la figura vista dall'alto e invertire la coordinata Y con la X:

D : Zp = X : Xp

e quindi

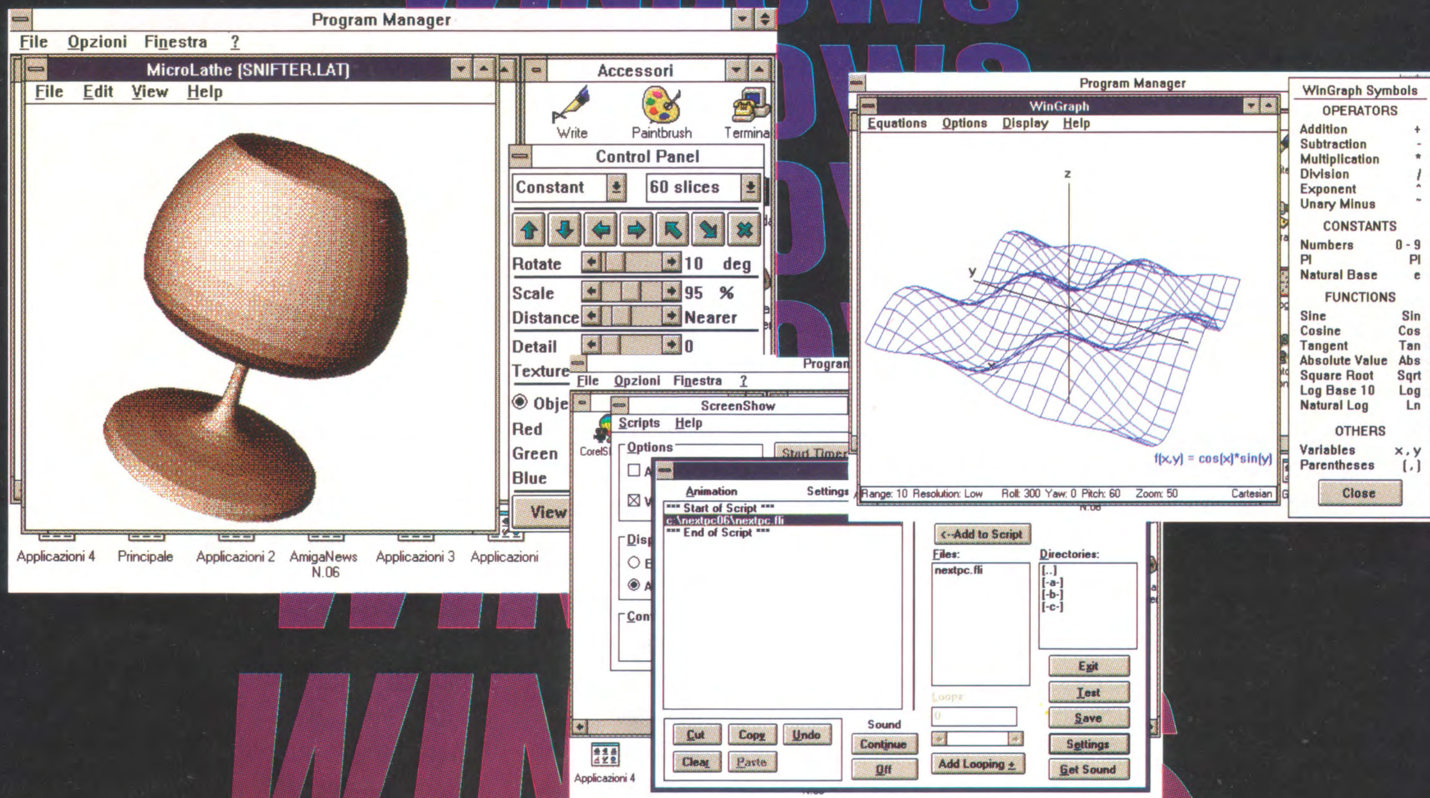
X = (D*Xp) / Zp

Ed ecco pronte le coordinate in cui dovrà essere visualizzato il punto sullo schermo:

X = (D*Xp) / Zp
Y = (D*Yp) / Zp

A causa della proporzione, basterà aumentare il valore della costante D per zoomare ingrandendo l'immagine e viceversa.
Ricordate che queste coordinate suppongono che il punto (0,0) sia nel centro dello schermo... se il vostro computer (molto probabilmente) associa alle coordinate (0,0) il punto in alto a sinistra dello schermo vi basterà aggiungere alle due coordinate X e Y (che ora consideriamo in pixel) rispettivamente la metà della larghezza e dell'altezza dello schermo (in pixel ovviamente).
Per problemi di spazio su disco includeremo nel prossimo numero di For You il sorgente in assembly nella directory "Sources" che indica come è possibile simulare l'ingresso in un campo stellare tridimensionale: ad ogni stella è associato un punto e le coordinate Z di ogni stella vengono decrementate fino a quando raggiungono un valore minimo, dopodichè esse vengono riportate ad un valore abbastanza alto (lontano) per essere pronte a sfrecciare nuovamente verso l'osservatore!

Giorgio Fortolani



WINDOWS

WINDOWS

WINDOWS

SYSTEMPC

IL MIGLIOR SOFTWARE PER WINDOWS

WINDOWS

Descrizione Programmi

BOMB

Lo scopo del gioco consiste nel centrare con un cannone un punto rosso disegnato sulla roccia; prudenza, concentrazione e attenzione al tempo che trascorre inesorabile...

VADER

Attenzione una difficile missione vi aspetta:si tratta di abbattere il maggior numero di astronavi nemiche, ponendo particolare attenzione a tutte le difficoltà che il gioco ci riserva.
Buona Fortuna!

TRIX

La selezione iniziale propone la scelta tra uno o due giocatori. Attenzione, Tron è sempre con voi...Buona Fortuna!

HAM 2 DHR

Il modo Dynamic-HiRes consente, tramite una tecnica abbastanza complessa che qui illustreremo, di visualizzare in alta risoluzione (anche interlacciata) immagini con un numero molto elevato di colori. Sappiamo infatti che normalmente è possibile visualizzare immagini in HiRes con al massimo 16 colori complessivi; la DynamicHR permette invece, in uno schermo di 640 x 512 pixel, di visualizzare finanche 4096 colori! Questo farebbe invidia alle più sofisticate immagini HAM (che al massimo hanno una risoluzione di 320 x 512, salvo eventuale overscan), se non fosse che ci sono delle ben precise limitazioni. Il trucco sta nel cambiare tutti e sedici i colori per ognuna delle 512 linee visualizzate; da ciò si ricava che in ogni linea orizzontale della nostra immagine possono esservi al massimo 16 colori, ma diversi da quelli delle altre linee. Pur con questa limitazione le immagini sono molto suggestive ma i problemi non mancano... Questa operazione è svolta dal Copper (di cui stiamo parlando nel corso di Assembly) e, come poi vedremo, dalla CPU; dovreste sapere che al Copper viene detto cosa fare tramite un programma residente in Chip-RAM e più sono le operazioni che esso deve svolgere, più è lungo il programma. Le immagini in formato DHR occupano quindi molta, molta memoria dato che fanno sudare moltissimo il Copper. Il poveretto poi, quando si tratta di gestire immagini in DynamicHR a piena risoluzione orizzontale(640 o più pixel) non riesce a svolgere il suo lavoro completamente perchè, pur essendo molto veloce, non riesce a cambiare tutti i 16 colori per la linea successiva nel piccolo intervallo di tempo dell' horizontal blanking (i bordi laterali). Disperato, chiede allora aiuto al 68000, molto più lento di lui ma pur sempre utile,il quale cambia gli ultimi colori rimasti. Tutto ciò per ognuna delle 512 linee dello schermo e, perche' l'operazione sia precisa, occorrono delle perfette sincronizzazioni. Questo è il motivo per cui è quasi impossibile eseguire un normale programma quando vengono visualizzate immagine in DynamicHR a piena risoluzione. Non parliamo neanche di far muovere oggetti in DynamicHR perchè ad ogni movimento dovremmo ricalcolare la mappa di colori per tante linee quante sono quelle che compongono l'oggetto (NLinee = Altezza_Oggetto). Il modo Dynamic HiRes è usato soprattutto dai nuovi digitalizzatori (come il DigiView 4.0) e le immagini che si ottengono sono veramente impressionanti (a patto di sapere usare molto bene il digitalizzatore).Tuttavia, perchè i dati inviati dal digitalizzatore vengano tradotti in una immagine in DHR, bisogna eseguire calcoli molto complessi che richiedono grandi periodi di tempo e grandi quantità di memoria...
Esempio presente su disco:

PICS\Parrot.iff

L'HAM TO DHR CONVERTER

Per illustrare il funzionamento di questo modo grafico ho fatto un programma che converte un'immagine in modo HAM di dimensioni massime 320 x 256 (una normale immagine HAM non interlacciata) in un'immagine delle stesse dimensione ma in modo DHR interlacciato. Quindi l'immagine convertita sarà 4 volte più piccola dell'originale ma solo perchè viene visualizzata in uno schermo di dimensioni 640 x 512 (640*512/(320*256)=4).
L'immagine HAM viene convertita scegliendo per ogni linea orizzontale i 16 colori più importanti e approssimando gli altri di con-

seguenza. Il programma è completamente scritto in Assembly e non si cura del sistema operativo; questa versione è la 0.9 e quindi ci sono ancora alcuni bug, soprattutto nella fase di caricamento immagini. Infatti, pur essendoci una immagine di demo che viene caricata insieme al programma, è possibile caricare le immagini che volete inserendo il nome di quella che volete caricare e, se necessario, specificare drive e directory. Le immagini caricate non devono avere dimensioni maggiori di 320x256 e devono assolutamente essere in modo HAM e file IFF. In 512K di memoria il programma sta un pò strettino e meno roba caricate all'accensione della macchina, meglio è. Se necessario fermate la startup-sequence (premendo CTRL-D) durante il boot del disco, disattivate i drive esterni, caricate il programma "Add21K" che si trova nella directory "C" del disco, indi caricate il convertitore "DynHR". Oppure, meglio, mettete da parte un pò di soldi e compratevi l'espansione a 1MB. Appena caricato, il convertitore chiede che sia inserito in qualsiasi drive il vostro disco contenente la immagine (o le immagini) da caricare. Se ce n'è bisogno inseritelo e, appena il disco è stato accettato, premete il tasto sinistro del mouse. Sulla parte bassa dello schermo c'è l'immagine da convertire, un pò schiacciata per essere visualizzata completamente perchè nella parte alta c'è il pannello di controllo. Per modificare il livello di schiacciamento dell'immagine muovete il joystick in basso o in alto; questo vi consente anche di esaminare il livello di complessità dei colori dell'immagine e regolare i Trigger e il Pre-Approx di conseguenza. Nel puntatore del mouse vedete infatti 4 cifre che indicano rispettivamente da sinistra a destra i Trigger per rosso, verde, blu e il livello di retinatura dell'immagine convertita (Dithering). Per variare questi valori usate le prime due file di tasti del tastierino numerico. I Trigger servono per non tenere conto dei bassi livelli di intensità di rosso, verde o blu dei colori; in questo modo due colori che abbiano una differenza minima sulle basse intensità vengono dichiarati uguali. I Trigger sono usati per immagini con moltissime sfumature sulla stessa linea.

Valori di Trigger superiori a 3 provocano però approssimazioni cromatiche troppo elevate. Il livello di Pre-Approx determina la quantità di retinature usate.

Per immagini con meno di 20 colori sulla stessa linea può essere 0, ma normalmente il valore migliore è 2. Per cominciare la conversione dell'immagine premete il tasto destro del mouse; una linea rossa mostra la linea dell' immagine che viene correntemente convertita. Durante la conversione potete passare dallo schermo HAM al corrispondente in Dynamic (e viceversa) tenendo premuto il tasto sinistro fino a che gli schermi non vengono invertiti; in questo modo però potete vedere lo schermo solo in Dynamic LowRes. Per fermare la conversione tenete premuto il tasto ESC fino a che la linea rossa si arresta; potete quindi premere il tasto destro per tornare al pannello principale o il tasto sinistro per mostrare in DynamicHR ciò che è stato convertito fino a quel momento. Se invece lasciate che l'immagine sia convertita completamente (e ciò accade quando la linea rossa si ferma da sola in fondo all'immagine) premete il tasto sinistro del mouse per visualizzarla in Dynamic HiRes. Quando l'immagine è mostrata in Dynamic HiRes, se vedete che sfarfalla un pò troppo (cioè il sincronismo dell'interlace è errato) premete ancora il tasto sinistro per aggiustarla.

Potete vedere come apparirebbe l'immagine in HiRes normale (16 colori) premendo il tasto F1 e aspettando un pò. Per tornare al pannello premete il tasto destro.

Notate le strisce di colore di fianco all'immagine; sono causate dal differente colore 0 (sfondo) per ogni linea.

NOIZ

Il programma permette l'esecuzione di moduli creati con i programmi SoundTracker, NoiseTracker e Startrekker permettendo il lavoro con il sistema operativo.

Per utilizzarlo, sarà necessario effettuare una copia sul disco di sistema e da CLI digitare:

NOIZ modulename

Dove *modulename* è il nome del modulo da suonare con indicato il drive e la directory (Path).
Ricordate che spesso i moduli vengono salvati con il prefisso "mod.".
Esempio presente su disco:

Noiz mod.fk

Caricato il modulo, Noiz comincerà a suonarlo ed il CLI sarà di nuovo libero per caricare altri programmi (quindi non necessita del comando RUN); il puntatore del mouse verrà trasformato in un piccolo VU-Meter (Scegliete i colori del puntatore).
Noiz è un programma molto breve, scritto interamente in Assembler (SEKA v3.2); il sorgente è lungo circa 15Kb, mentre l'eseguibile è di circa 4Kb. Il programma cerca di allocarsi a partire dall'indirizzo $7d000 difficilmente già occupato.
Noiz non intralcia in nessun modo il multitasking e per questo rallenta pochissimo il sistema operativo, infatti sfrutta solo l'interrupt del TimerA del CIAB ed il vettore di IRQ in $78 (questo significa che i moduli verranno suonati alla corretta velocità anche nei sistemi NTSC).
Il sistema operativo riesce comunque a girare al 96% della sua velocità. Il modulo da suonare viene ovviamente allocato in ChipRAM; più in alto possibile, in modo da non limitare il sistema operativo.
Comunque se disponete solo di 512 Kb di RAM consigliabile caricare moduli non molto lunghi per evitare il classico GURU.
Per ascoltare un altro modulo, premete contemporaneamente il tasto CTRL ed tutti e 2 tasti del mouse;la ChipRAM usata verrà liberata per l'ascolto di un altro modulo.
Ricordate che Noiz è per ora il più veloce e il più affidabile programma per suonare moduli in background.
La lunghezza massima del modulo da caricare di 300 Kb, i files di dimensioni superiori verranno inevitabilmente troncati.
Attenzione: molto spesso se il modulo da caricare non è di piccole dimensioni, rispetto alla vostra CHIP RAM, non sarà possibile interrompere il Noiz con CTRL + ambedue i tasti del mouse.

MULTITASKER

Attraverso la scelta dei tasti funzione è possibile, con l'Utility Multitasker, la gestione di 10 programmi.
Per l'attivazione premere contemporaneamente il tasto Alt (a sinistra)+Help.
Apparirà una finestra nella quale ci sarà il nome dei dati richiamati con la path corrispondente.
Per richiamare il programma potrete premere il tasto funzione corrispondente.

Claudio Micheli



FOR YOU - Amiga

Avete perso qualche numero di For You ? Nessun problema! E' possibile richiedere i numeri arretrati senza sovrapprezzo!

FOR YOU N. 1

Applicativo:

Meteo: Previsione Metereologica

Dimostrativo:

C 64 Emulatore: Emulazione del notissimo C64 GAG

Giochi:

Photon: difenditi dai velocissimi nemici extraterrestri

Pool: il mitico biliardo al computer

Savage: labirinto per intraprendenti avventurieri

Dama: tridimensionale!!!

FOR YOU N.2

Applicativo:

Cad - Cam: disegnatore tecnico per tutte le applicazioni

Guru Creator: creatore di Windows Guru

Dimostrativo:

Microview: visualizzatore di molecole in 3 dimensioni!

Giochi:

Gioco del 15: grande gioco d'abilità

Sferoids: astrogioco di grandi emozioni

Qubert-3D: fuga...a rilievo!!

FOR YOU N.3

Giochi:

Super Pengo: coloratissimo programma robotico

Marble Madness: gioco di intelligenza

Casinò Royale: computer slot-machine

Utility:

M.- Copier: semplifica le copie dei files

Franktal-Grafic: super grafica frattale

Fileditor: controlla i files mediante un editor

B.B. 33: trasforma il vostro Amiga in una vera calcolatrice

Gag:

Key Gag simula una macchina da scrivere

FOR YOU N. 4

Applicativo:

Virus Buster: identificatore di virus

Demo Maker: creatore di DEMO personale

Blinder: protegge i vostri dischetti

Giochi:

H2O Mania: rompicapo a tessere scorrevoli

Squezzy: un simpatico Blob in fuga

Utility:

Power Backup: per copiare, ecc.

Peek & Poke: trainers dei giochi "Op. Thunderbolt" e "ghouls' n' ghosts"

FOR YOU N. 5

Applicativo:

Boot Generator: crea introduzioni personalizzate (schermate ed effetti)

Disk Copier: copiatore veloce

School Management: voti di classe

Anom: visualizzatore d'immagini

Utility:

Anim 3D: crea e dà animazione a disegni tridimensionali

Test Hardware: per computer e monitor

Giochi:

Mobat: labirinto spaziale

Bombuzal: divertitevi a spostare delle casse

FOR YOU N. 6

Applicativo:

Vector 3D: creatore di oggetti a tre dimensioni

Giochi:

Serpentone: simpatico lombrico da aiutare a sopravvivere

Laserzone: difendete la terra dagli alieni!

Babilonia: un riuscitissimo incrocio tra gioco di strategia e gioco d'azione

Utility:

Copiris: copiatore ideale per Amiga

FOR YOU N. 7

Gag:

Bang: grande effetto "video-sonoro"

Giochi:

Dama Orientale: il gioco della dama cinese

Dark Caverns: avventuratevi con lo"shuttle" dentro le misteriose caverne spaziali

The Maze: l' impossibile labirinto frontale

Mappy: "Packman" colpisce ancora!

Tubeless: il gioco dell'ingegneria idraulica

Utility:

File Hacker: visiona e modifica i files

Safety Screen: "oscura" il monitor quando non è utilizzato

FOR YOU N. 8

Giochi:

Poker: il grande "videogioco d'azzardo"

Flip Mania: "videoflipper" computerizzato

Soccer 2000: partita di calcio tra robots

Robot: sposta degli elementi su griglia con l'aiuto di un robot

Utility:

Rattlehead: insolita, affascinante e curiosa "fusione" tra il notissimo Packman e una splendida utilty che vi permetterà di copiare i vostri files in maniera veloce, oppure solo quelli selezionati, oppure l'intero dischetto, ecc.

FOR YOU N. 9

Giochi:

Iceball; L'hockey del 2000

Legend; E' richiesta pazienza e abilità

Snaker. Serpentone con grafica ad alta risoluzione

Utility:

Bitplanehaker; Per manipolare la grafica residente in memoria

Exlink; In un'unica soluzione intro più programma

Viruscatcher; I virus non avranno più scampo

FOR YOU N. 10

Giochi:

Astro Base: distruggi gli astrometeoriti!

Lines: rompicapo di grande abilità

The Bandit: una serata a Las Vegas

Utility:

Sanity Copy: copiatore veloce e sicuro per Amiga

Messwriter: multifunzioni

Traslator: traduce i file binari in codici sorgenti

SCplayer: fedele rappresentazione di un lettore di un Compact Disc

FOR YOU N. 11

Giochi:

Ping-Pong: tridimensionale

Camelot: distruggete le navi aliene nemiche

Venus Invaders: la nuova generazione di Space Invaders

Airace 2: duello aereo d'altri tempi

Utility:

Hamlab: converte le immagini SuperVGA di un Personal Computer nel modo HAM di Amiga

FOR YOU N. 12

Giochi:

Girls: "ragazze Space Invaders"

Jumping Jack: il "saltante Jack" in fuga

Utility:

CFX: identifica determinate caratteristiche di un file

SETPIC: permette di "ritagliare e incollare" immagini grafiche

Special:

Speciale FX: per chi ama la buona musica

FOR YOU N.13

Giochi:

Jumper: simpatica rana da salto

Blasteris: eliminate gli elementi che scendono zigzagando in maniera "logica"

Utility:

Freditor: crea disegni per i vostri videogame personalizzati

Crunchmania: "Cruncher" per tutti i files

FOR YOU N.14

Giochi:

Dragons: Sfida all'ultimo colpo! Campione di Karatè contro il computer

Pork a Pork: Gioco d'azione con una eccezionale grafica

Utility:

Turbo Dos: una validissima alternativa al CLI

Disk Protector: protegge i tuoi dati contro i pirati del software

FOR YOU N.15

Giochi:

Astrochase:Grande avventura tridimensionale nello spazio

Amiloyd:Imprevedibile gioco d'azione: come sarà il finale?

Utility:

Track Master:Attenzione:copiatore ed antivirus in umico programma

Imploder 4.0: Come generare spazio compattando tutti i files

FOR YOU

ARRETRATI

Spettabile **G.P.System S.r.l.** Casella Postale n°14393 - 20140 Milano, desidero ricevere **Copia arretrata** della rivista **For You** con relativo disco programmi dei seguenti numeri:__________________ al prezzo di £. 15.000 tramite vaglia o assegno bancario + £. 2.000 per spese postali a numero da allegare in contanti o in valori bollati.

Cognome ____________________________ Nome ________________________

Rag. Sociale ________________________

Indirizzo ________________________ P. IVA ______________________

Codice Fiscale ______________________

Tel._____________ Città _____________ Prov. ______ Cap. ______________

Accludo ass. bancario ________________________ per rivista + disco
Accludo vaglia postale ________________________ per rivista + disco
Accludo contanti di £. ________________________ per spese postali

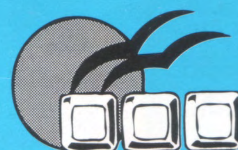
Intestato alla: **G.P.System S.r.l. Casella Postale n°14393 - 20140 Milano**

ATTENZIONE - Qualsiasi richiesta effettuata via fax, soggetta a pagamento in contrassegno, verrà maggiorata in relazione alle spese postali.
IMPORTANTE - Per l'evasione di qualsiasi vostra richiesta ci necessita Codice Fiscale, o Partita IVA, inoltre ogni variazione di indirizzo deve essere comunicata immediatamente, in caso contrario la G.P.System S.r.l. non risponde di eventuali disguidi postali.

Data __________________ Firma per accettazione __________________________

SUPER PC

VERTIGO PLUS 10



£. 18.000

Prima Nota
Versione manuale e
Versione Automatica

Disponibile la versione
Demo per la gestione di:

Clienti e Fornitori
Magazzino
Ordini Clienti
Ordini Fornitori
Bollettazione
Fatturazione
Statistiche
Scadenze
Fatture Fornitori
Banca
Cassa
Mail Merge
Ricevute B.
Prima Nota

n19

19
SUPER PC VERTIGO PLUS 10 Casa Editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del Tribunale di Milano n.293 del 17.04.89 - Anno 4 - SuperPC n.19 - Mensile di Informatica - 1° Semestre 1993

SYSTEMPC

£. 15.000

NEL SOFTWARE DI QUESTO NUMERO:



VIDEOGIOCHI:

CHECKERS
Il piacevole gioco da tavolo

PIPE
Come fare un tubo tutto il giorno

STARFIELD
Un universo da esplorare

WARHEADS
Guerra Nucleare!!...

GRAFICA ED UTILITA':

BIORHYTHM
Verifica rapidamente le condizioni psicofisiche

USAMAP
Utile mappa per le vacanze negli STATES

WUNA
Utilissimo compattatore e decompattatore di files



Contiene disco programmi per IBM e compatibili

Novità Windows
Lavorando con Windows....

"Smartcom" per Windows
Comunicazione novità

Software
Il meglio per l'ambiente Windows su floppy allegato

n22

22
SYSTEMPC Casa editrice G.P. System S.r.l. Milano Autorizzazione del tribunale di Milano n° 287 del 14.04.88 Anno 4 System PC n° 22 Mensile d'Informatica 1° Semestre 1993